

儀礼空間の構築

著者	早川 敦
雑誌名	論集
巻	43
発行年	2016-12-31
URL	http://hdl.handle.net/10097/00130342

儀礼空間の構築¹

早 川 敦

本稿では「儀礼空間」もしくは儀礼の「場」という概念に注目し、それがあ
る種の儀礼においてどのように構築されるかを明らかにする。筆者の意図は、
この「場」というものが儀礼において本質的に重要であるということを示すこ
ろにある。

あっち向いてホイ

儀礼空間について考察するために、まず一本の補助線を引いてみることにし
よう。それは「儀礼とゲームの相違はどこにあるか」という問題である。儀礼
がゲームと異なったものであるということは自明であるが、両者の相違点とい
うことになると改めて考える必要がある。ここではまず、ゲームのひとつ
の例として「あっち向いてホイ」を取りあげる。

「あっち向いてホイ」を行ったことのない人は少ないと思われるが、一応ルー
ルを提示しておくのと次の通りである。

1. ふたりの人物が向かい合い、ジャンケンをする。
2. ジャンケンの勝者が他方の鼻先に指を突きつけ、「あっち向いて」と言う。
3. ジャンケンの勝者が「ホイ」と掛け声をかける。これと同時にこの人物
は鼻先に突きつけている指を動かして上下左右のいずれかを指す。また
これと同時に他方の人物は自分の顔を上下左右のいずれかに向ける。
4. 一方が指差した方向と他方が向いた方向が同一であった場合、指差した
側の勝ちとなる。これ以外の場合には、最初の段階（ジャンケン）から
ゲームを再始動する。

これはルールに従って行うゲームであるが、これに対して、これと同じものを

1 本論文は拙著 *Circulation of Fire in the Veda* の序論の一部を日本語で全面的に書き改
めたものである。

シナリオに従って遂行することもできる。その場合、シナリオはたとえば次のようなものになる。

1. 甲と乙が向かい合い、「ジャンケン」と言う。
2. 両者が「ポン」と言うのと同時に、甲は掌を開いて前に出し、乙は拳を握って前に出す。
3. 次に甲は乙の鼻先に人差し指を突き出して、「あっち向いて」と言う。
4. 甲が「ホイ」というと同時に、甲は指先を上に向け、乙は顔を上に向ける。

これがすでにゲームではないということは明らかである。ここでは具体的な手順を規定するルール（コマンド）が直接実行されているのであるが、明らかに実質的な目的をもたない手順を実行している人を見た場合には、われわれは普通「この人は儀礼を行っているのだ」と判断するので、これをひとつの非宗教的儀礼とみなすことには特に問題はないであろう。すると、ここには非常によく似たふたつの行為があって、一方はゲームで他方は儀礼であるということになる。そこで、ゲームとしての「あっち向いてホイ」を『あっち向いてホイ』ゲームと呼ぶことにし、儀礼としての「あっち向いてホイ」を『あっち向いてホイ』儀礼と呼ぶことにしよう。

「あっち向いてホイ」ゲームは基本的に将棋やボクシングと同様のもので、ここではゲームのルールはプレーヤーの具体的な行為を規定するものではない。ルールが規定しているのはゲームの目的、進行順序、禁止事項、勝敗の決定方法といったものである。これに対して「あっち向いてホイ」儀礼では、上に述べたようにパフォーマーの具体的な行為が規定されている。ここで非常に重要な対立点は、「あっち向いてホイ」ゲームが相互行為であるのに対し、「あっち向いてホイ」儀礼は相互行為ではないという点である。つまり、「あっち向いてホイ」儀礼ではふたりの人物の間の直接のコミュニケーションは発生しておらず、彼らは互いにタイミングを見計らいながら同時に別々の行為を行っているにすぎない。「あっち向いてホイ」ゲームの方では明らかにコミュニケーションが発生しており、プレーヤーは「限定されたコードを使って対話を行っている」ということもできる。

サッカー

上の最後に述べた点を説明するために、もうひとつ簡単な例をあげよう。それはサッカーのゲームの中で何が行われているかということである。サッカーも「あっち向いてホイ」ゲームと同じようにそれ独自のルールをもつゲームであり、各プレーヤーはルールに定められた枠組みに従いながら、個々の判断によって行動している。自分の足元にあるボールをパスするかシュートするかは自分の判断に任されており、また誰にパスするかも自分の判断次第である。ところで、たとえば私が別のプレーヤーにパスを出した場合には、パスを受けた側のプレーヤーにはその行為の意味は明らかである。そして私のパスは「よいパス」である場合もあれば「まずいパス」である場合もある。「相手のゴールにボールを蹴り込む」という目的から考えて自分たちの側に有利な状況を作り出すようなパスは「よいパス」であり、不利な状況を作り出してしまうようなパスは「まずいパス」である。よいパスを受けたプレーヤーはそこからさらに状況を進展させようと試み、パスを出したりドリブルしたり、あるいはシュートを放ったりする。これらの行為の意味はすべてのプレーヤーと観客にとって理解可能なものである。いいかえれば、ここではプレーヤー間の行為による対話が行われており、その対話のパターンは事実上無限である。ただしこの対話はルールに基づいており、プレーヤーの行為が他者に理解可能であるのは、それがルールの枠組みの中で行われている場合に限られる。仮に私がナイフを取り出して自分の足元にあるボールに突き刺したとしたら、その行為は他のプレーヤーにも観客にも理解されることはない。つまりここでは各プレーヤーはルールによって限定されたコードによってコミュニケーションを行っているものであり、定義外のコードを持ち込んでもこのコミュニケーションに参加することはできない。そして、コミュニケーションに参加できないプレーヤーは審判から退場を命じられる。

「あっち向いてホイ」の場合と同様に、ここでもシナリオに従って行為を行うことによって「サッカー」儀礼を作り出すことができるであろう。「サッカー」儀礼においても各パフォーマーはタイミングを見計らいながら別々の行為を行い、これらの行為は相互行為を構成しない。そしてもしシナリオが変更され、「甲はナイフでボールを刺す」というコマンドが付け加えられたならば、パフォーマーはそれを行わなければならない。ここでは問題は「コマンドの遂行」であっ

て、「対話」ではないのである。

「言語ゲーム」と反「言語ゲーム」

ここまで来ると、この話はヴィトゲンシュタインが「言語ゲーム」と呼んだものに接続しているということが理解されるであろう^{2 3}。ここで筆者が提示したいのは、「あっち向いてホイ」ゲームをひとつの言語ゲームと見た場合、「あっち向いてホイ」儀礼とは一体何なのかという問題である。

すでに述べたように、「あっち向いてホイ」ゲームの中では相互行為が行われている。ここには対話があり、コミュニケーションが行われている。これに対して、「あっち向いてホイ」儀礼ではコミュニケーションは発生していない。しかし、もしここで「あっち向いてホイ」儀礼を「言語ゲーム」という観点から捉えるならば、ここで具体的手順を規定するコマンドを実行することによって行われているのは、大雑把に言って『言語ゲームを抑制する』という言語ゲームであるということが出来るはずである。言い換えれば、「あっち向いてホイ」儀礼は、一種の反「言語ゲーム」であるということになる。つまり、われわれはこのような儀礼を遂行することによって、言語ゲームが効果をもたないような場を作っているのである。

ところで、人間の社会はコミュニケーションで成り立っていると考えるならば、それは基本的に言語ゲームで構成されていると見ることもできる。すると上のことは、「儀礼を行うことによって、人間の世界の中に孤立した島宇宙が作られる」と言い換えることもできる。またもう少し表現のしかたを変えたと、次のようにも言うことができるだろう。世界が言語ゲームによって構成されていると考えた場合、「言語ゲームが効力を失う言語ゲーム」を行った所に生ずるのは世界の「外」にある空間である。つまり、儀礼を行うことによってわれ

2 上の話がサールの「構成的規則」に接続すると予想していた読者もいるかもしれない。「構成的規則」については本稿末尾の「付論」を参照。

3 「言語ゲームとは何か」という問題は容易ではないが、ここでは単純に「われわれがコミュニケーションと呼んでいるものは実は全部『あっち向いてホイ』なのである」という考え方を基調として言語ゲームを捉えることにしたい。すなわち、現実のコミュニケーションは非常に複雑なルールに基づいて構成されているのであるが、こうしたものから個別のルールを取り出してコミュニケーションの場面を再構成したものが「言語ゲーム」で、「あっち向いてホイ」はそのひとつの可能な例であるとする。Hayakawa (2014: 9ff) を参照。

われは世界の内部に「世界の外」を作り出しているのである。

ここで、具体的手順を規定するコマンドを直接実行することをその主な内容とするタイプの儀礼を「手続き儀礼」と呼ぶことにしよう。このタイプは「儀式」と呼ばれるものと大体において重なっている部分が大きいように思われる。手続き儀礼によって構築される場をここで「儀礼空間」もしくは儀礼の「場」と呼ぶことにしよう⁴。人間の世界では、人々が互いに協力したり戦ったり愛し合ったり憎み合ったりしているわけであるが、手続き儀礼を行うことによって、これらがすべて手順を規定するルールに変換される。その結果、儀礼空間の中では協力も戦闘も愛も憎悪も発生しない。手続き儀礼は世界の中にこのような「現実的なできごとの生起しない」フレームを設定するのである。

J. F. スタールの没意味性理論

よく知られているように、フリッツ・スタールは「儀礼は純粋な活動であって、意味も目的もない」と述べて、儀礼の没意味性（meaninglessness）に関する議論を導入した⁵。しかし、この議論は宗教学・儀礼学の研究者のほうからは一般にほとんど無視に近い扱いを受けている。これにはいくつかの理由があると思われるので、これらについて簡単に触れよう。

スタールの理論がまともに議論されないという状況が生じているおそらく最大の理由は、彼が英語の“meaningless”という大雑把な語を用いてしまっているという点である。スタールがこの語で言おうとしているのは『『意味』というカテゴリーではうまく語れないもの』であると考えられ、これは日本語で言えば「没意味」に近いものなのであるが、英語の“meaningless”は一般にはより直截的に「無意味」を意味している。そして下で触れるように儀礼はもちろん個人の生活の文脈の中でさまざまな意味をもち得るので、スタールの考え方は英語で考えている人々にとってははなはだしく直観に反したものとなってしまうのである。また、英語の“meaningless”は「無価値である」という含意をもっており、「没意味的であるが無価値というわけではない」ことを明確に意味することができない。彼の議論をそのような意味での「無意味性」に関する議論

4 ただしこれ以外に儀礼空間の構築方法はないというわけではない。手続き的儀礼によって生ずる儀礼空間は儀礼空間のひとつのタイプにすぎない。

5 Staal (1989: 131) .

と捉えた場合には、文化人類学者たちの目にはそれはまったく笑止な理論にしか見えないであろう。

また別の問題として、スタール自身が彼の理論のもち得る潜在力の方向性を誤解しているという点がある。彼の議論全体の構造から見ると、「儀礼の没意味性」(もしくは無意味性)は儀礼研究の焦点を「儀礼のシンタックス」の研究に置くための前提として用いられている。すなわち、「儀礼の意味について論じても意味がない。論ずることができるのはその形式性、シンタックスなのだ。」という論法である⁶。しかし意味論を欠いた統語論などというものは考えられない以上、実際にはスタールが「シンタックス」と呼んでいるものは単なるパターンにすぎない⁷。それはヴェーダの祭式システムを理解するためには重要なものであるが、儀礼そのものの本質的な部分を構成するものであるとは考えられない。つまりスタールは基本的に誤った方向を向いているのであり、儀礼の没意味性についての彼の議論はその誤った議論の前提として使われているのである⁸。

儀礼の意味

スタールの議論には上のような問題があるとはいえ、われわれの「儀礼空間」の観点からは非常に重要なものである。筆者が「儀礼空間」と呼んでいるものはスタールが「儀礼の没意味性」と表現したものとほぼ同じものだとも言ってもよい。しかし、上に述べたように彼が「意味」という言葉を不用意なしかたで使ってしまったという点はやはり彼の理論における致命的な問題となっており、筆者の意図はこの点に関して彼の理論をアップデートし、さらにそれを正しい理論的文脈に置き直すことにある。

儀礼に欠けているのは「意味」ではない。たとえば何らかの儀礼を行って「この儀礼によって誰それは今日から大人になる」ということにすれば、その儀礼は成人儀礼としての意味をもつことができる。つまり儀礼は生活の文脈の中で

6 Hayakawa (2014: 14ff) .

7 Hayakawa (2014: 16-17) .

8 彼は彼自身の理論をオースティンとサールの文脈に位置づけていたようであり、彼の自分自身の理論についての無理解はこの点に由来しているように思われる。筆者は彼の理論はヴィトゲンシュタインの文脈に位置づけられるものであると考えている。Cf. Hayakawa (2014: 20-21) .

どのような意味をもつこともできる。儀礼に欠けているのは、すでに見たように「儀礼空間内部でのコミュニケーション」である。そして、儀礼空間の外はコミュニケーション的世界であり、儀礼空間の中は非コミュニケーション的世界であると考え、儀礼空間と外部世界との境界はコミュニケーションの世界と非コミュニケーション的世界との境界であるということになる。つまり、非コミュニケーション的行為を行うと同時に境界（もしくは対照）が発生し、それによって儀礼が発生する。ここではじめてわれわれは意味について語ることができるのである。

たとえば、一本の棒があったとしよう。「棒」という存在それ自体には特に意味はない。それはただの棒である。しかし誰かが私の方にボールを投げて、私がその棒で飛んでくるボールを打ち返す時にはそれははっきりした意味を帯びている。それはまず「野球」という広大な意味領域を引き寄せてくる。さらに私が手にしているのが特別に製造されたバットではなく単なる棒であるということはそれが「競技」ではなく「遊び」であるということを示唆しており、そうした遊びが突然始まったということはボールを投げてきた人物と私との親しい関係を示し、またその関係を確認し更新するものである。言い換えれば一本の没意味的な棒がここでは世界に意味を与え、われわれの関係を創り出し織り上げている。儀礼が生活の文脈の中でもつ意味というものはこれと同じものである。しかしそれには、儀礼の中と外のはっきりした境界が定められて、ひとつの存在物として認知される必要がある。手続き的儀礼においては、コミュニケーション的世界の中に非コミュニケーション的な島を構築することによってこれを行っているのである。すなわち、汎用的な非物質的存在、もしくは社会的「棒」をここに作り出しているのである。

従来の儀礼研究では、「象徴」や「構造」を直接「機能」や「意味」に接続していた。ヴィクター・ターナーなどの研究がその代表的なものであるが⁹、この乱暴で恣意的な接続を一旦切断したのが、スタールの大きな業績であると言える。ターナーらは儀礼を一種のコミュニケーションと捉えている。その考え方は必ずしも全面的な誤りではないであろう。しかし、われわれは象徴や構造によってコミュニケーションを行っているわけではない。そもそも象徴やら構造やらをインプットにしたところでアウトプットは不定であるので、そのよう

9 非常に明らかな例としては、Turner (1972) などがある。Cf. Hayakawa (2014: 23) .

な媒体によるコミュニケーションは成立しようがないのである。スタールは「象徴」と「意味」の間の接続を切断し、この点で正しい仕事をしたのであるが、勢い余って余分なものまで切ってしまった。つまり、機能も意味も実際には存在しているわけで、これを無視するわけにはいかない。にもかかわらずシンタックス研究などという横道にそれてしまったのが、スタールの大きな過ちであった。「儀礼空間」もしくは「場」という概念を介在させて考えることによって、われわれはスタールの議論の上に立って儀礼の意味や機能について再び語ることができるようになるであろう。つまり、コミュニケーションの基盤を担い、世界に意味を与えているのは、「象徴」ではなく「場」なのである。

「場」の重要性についてはすでにエリアーデらが強調していることではある。しかし、「非コミュニケーション的行為から場が発生する」という考え方はエリアーデにはないようである。「手続き的儀礼」とはエリアーデとヴィトゲンシュタインがスタールを媒介として出会う場所であるというのが、筆者の見るところである。

付論：サールの「構成的規則」について

サールは「統制的規則」(regulative rules)と「構成的規則」(constitutive rules)という二種のルールとの区別を立てている¹⁰。本稿では儀礼を「規則」の観点から考察しているが、サールの提示した枠組みは利用していない。その理由は以下のとおりである¹¹。

統制的規則はルールとは独立に存在する既存の活動を統制するものであるとされており、典型的に「…せよ」とか「…ならば…せよ」という形式をとる。たとえば「入口では靴を脱ぎなさい」というようなものがこれにあたる。これに対して構成的規則はそれ自体がひとつの活動の存在を構成しているもので、典型的には「…は…を意味する」とか「…という文脈では…は…を意味する」という形式をとる。たとえばチェスのルールがこれにあたり、チェスのルールなしにチェスというゲームは存在しない。

問題は、手続き的儀礼における規則は形式上「…せよ」という統制的な形式をとっているにもかかわらず、儀礼という活動の存在自体を構成している故に

10 Searle (1969).

11 Hayakawa (2014) では11ページの脚注7でこの点に触れている。

構成的規則でしかあり得ないという点である。言い換えれば、儀礼の規則は構成的であるにもかかわらず、ほとんどの場合は既存の行為を統制している。つまり手続き的儀礼というコンテキストの中では儀礼の規則は構成的であると同時に統制的でもあり、分析の枠組みとしてはあまり意味をなさない。

また別の問題として、たとえばなんらかの手続きの実行が「この少年は今日から大人になる」という意味を構成していると考えた場合、該当の手続きの実行は該当の文化の内部では基本的に常にこの意味を生み出さなければならないことになる。このことから若干の論理的不具合が生ずる。「少年を大人にする儀礼」のリハーサルを行った場合、この少年はこのリハーサルによって大人になってしまうだろう。これに対して、該当の手続きで作り出されるのが単なる「場」であると考えた場合には、「リハーサルによって場は作られたが特定の目的のために使用されることはなかった」と考えることができる。本番の儀礼では場が作られ、この場を利用して少年が大人にされるのである。

筆者はサールの提示した枠組み自体がいかなる場合にも無効であるとは考えていないが、以上のことから、これを手続き的儀礼の分析に応用することに対しては懐疑的である。

引用文献

- Hayakawa, A. 2014. *Circulation of Fire in the Veda*, Münster
Searle, J. 1969. *Speech Acts*, London
Staal, J.F. 1989. *Rules without Meaning*, New York
Turner, V. 1972. "Symbols in African Ritual" *Science, New Series*, Vol. 179, 1100-1105

Construction of Ritual Spaces

Atsushi HAYAKAWA

This article is a Japanese version of the introduction of the author's thesis *Circulation of Fire in the Veda* (2014, Munster) .

The author proposes to understand the phenomenon called ritual in connection with language games, a concept introduced by Ludwig Wittgenstein. Imagine that you are playing a game, such as a game of football. You take various actions during the game, and the meaning of your actions is obvious to you and all the other players, as long as you follow the rules of the game. You are communicating with other players in this environment. Now imagine another situation. You reconstruct the game you just played as a bundle of executable rules such as 'player A takes action X', 'player B takes action Y', 'player C takes action Z', and so on. When these rules are executed, it appears to mimic the game you just played, but you will notice that this is not a game, but a ritual. The first situation you imagined is the world of the language games. The second one is the world in which no language game exists. In other words, ritual is a special space in the world where no language game takes place. And, because almost everything in this human world consists of language games, it forms a discontinued island in the middle of the world. It is a sort of non-world. This is what happens when a ceremonial ritual is carried out.